

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D DENGAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA CV. MEGA JAYA LOGAM
KLATEN**

SKRIPSI



disusun oleh
Yusuf Bayu Aji
15.11.8487

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D DENGAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA CV. MEGA JAYA LOGAM
KLATEN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

YUSUF BAYU AJI

15.11.8487

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D DENGAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA CV. MEGA JAYA LOGAM
KLATEN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yusuf Bayu Aji

15.11.8487

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 09 April 2018

Dosen Pembimbing,

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302107

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D DENGAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA CV. MEGA JAYA LOGAM**

KLATEN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yusuf Bayu Aji

15.11.8487

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Desember 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Mei P. Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182

Erik Hadi S, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302107

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 24 Desember 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038



PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 30 Desember 2018



Yusuf Bayu Aji

NIM. 15.11.8487

MOTTO

Hanya kebodohan meremehkan pendidikan. (P.Syrus)

Ketergesaan dalam setiap usaha membawa kegagalan. "(Herodotus)

Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah." (Lessing)

Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh." (Confusius)

Orang-orang yang sukses telah belajar membuat diri mereka melakukan hal yang harus dikerjakan ketika hal itu memang harus dikerjakan, entah mereka menyukainya atau tidak." (Aldus Huxley)

Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah." (Thomas Alva Edison)

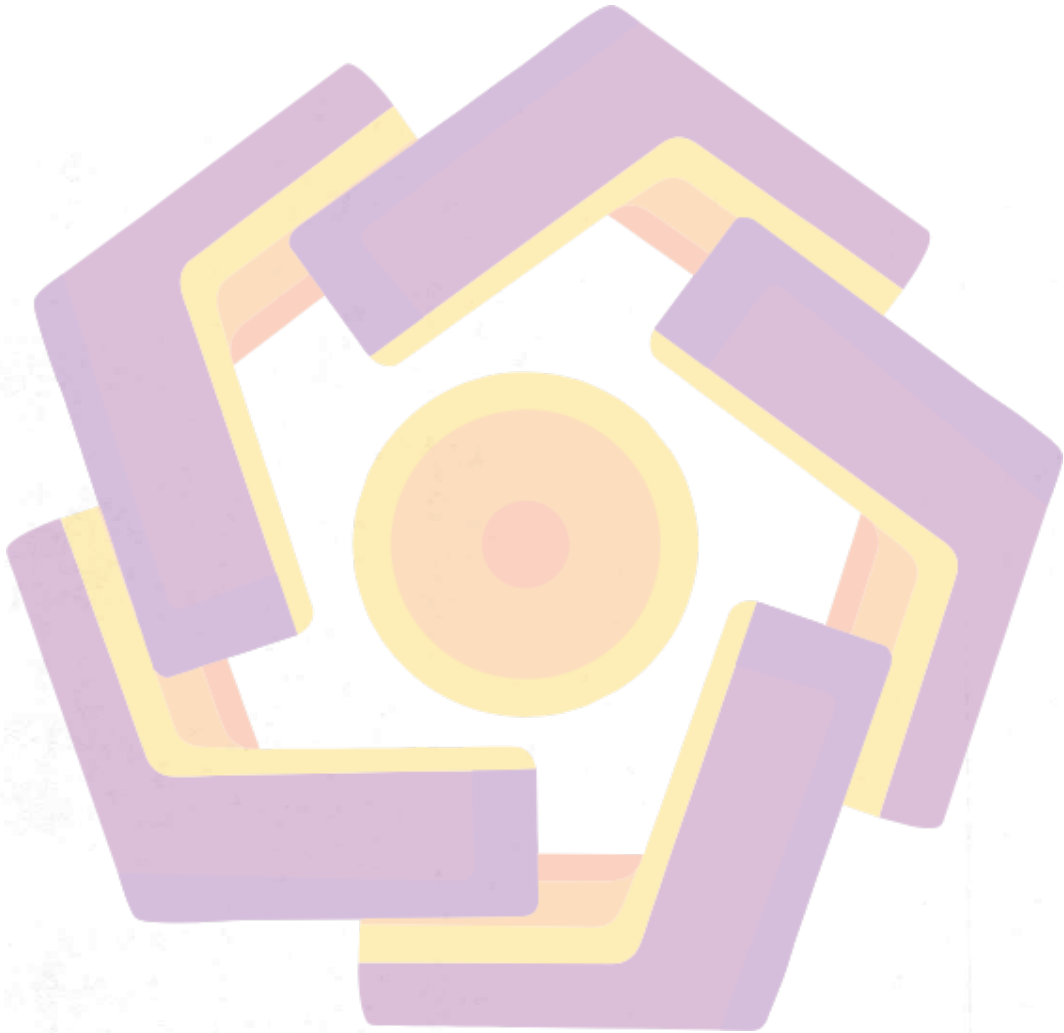
Tiadaanya keyakinanlah yang membuat orang takut menghadapi tantangan dan saya percaya pada diri saya sendiri." (Muhammad Ali)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kekuatan, ilmu serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW. Skripsi ini kupersembahkan kepada :

1. Kedua orangtua saya ayahanda Lilik Indarto dan Ibunda Acharul Amini, sebagai guru, panutan dan motivasi untuk kehidupan terbaik saya, terimakasih atas do'a, kesabaran yang sangat luar biasa, keikhlasan, perhatian serta cinta dan kasih sayang yang tiada habisnya untuk saya.
2. Adikku Farrell Febrilyano yang tersayang.
3. Kekasihku Marfi'ah Jaiz terima kasih atas dukungan, do'a dan semangat yang selalu diberikan kepada saya.
4. Terimakasih untuk dosen pembimbing saya Erik Hadi S, S.Kom, M.Eng yang sudah membimbing saya dan menyemangati saya, tanpa Bapak saya mungkin belum dapat memakai toga pada bulan April.
5. Sahabat-sahabatku yang selalu mendukung dan memberi semangat. Bersama-sama melewati stress dan akhirnya sekarang ini semuanya telah terbayar dengan lebih indah. Kita strong kawan!
6. Kepada Pimpinan Perusahaan CV. Mega Jaya Logam Bapak H. Bambang Setiawan, S.E yang telah memberikan ijin untuk melakukan observasi.

7. Untuk keluargaku kelas 15-S1-TI-01 Universitas Amikom Yogyakarta
terimakasih atas dukungan, do'a dan semangat yang selalu diberikan kepada
saya.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah S.W.T yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA CV. MEGA JAYA LOGAM KLATEN”** sebagai kelengkapan persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam rangka penyusunan skripsi ini kami telah mendapat bantuan secara materil maupun moril dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan kali ini kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T selaku ketua jurusan Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T selaku dekan ketua jurusan Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Erik Hadi S, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang selama ini selalu memberikan pengarahan dalam membantu menyelesaikan skripsi ini hingga mendapatkan hasil yang maksimal.
5. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom sebagai penguji yang memberikan kritik saran yang amat membangun.
6. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom sebagai penguji yang dengan saran-sarannya mampu membuat skripsi ini lebih baik.

7. Para Dosen Pengajar yang selama ini memberikan banyak ilmu.
8. Staf dan pegawai administrasi Universitas Amikom Yogyakarta.
9. Semua keluarga, sahabat, teman-teman, dan rekan-rekan semua yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dalam menyusun hingga mengerjakan skripsi ini hingga akhirnya dapat terselesaikan.

Kami menyadari sepenuhnya, bahwa sebagai manusia biasa kami tak dapat lepas dari kesalahan dan kekurangan. Demikian juga dengan skripsi ini tentunya masih terdapat kesalahan-kesalahan dan kekurangan. Oleh sebab itu kami sangat berharap adanya kritik yang bersifat membangun guna penyempurnaan lebih lanjut dari berbagai pihak. Namun demikian kita berharap semoga tulisan ini ada manfaatnya bagi kita semua.

Yogyakarta, 30 Desember 2018

Penulis

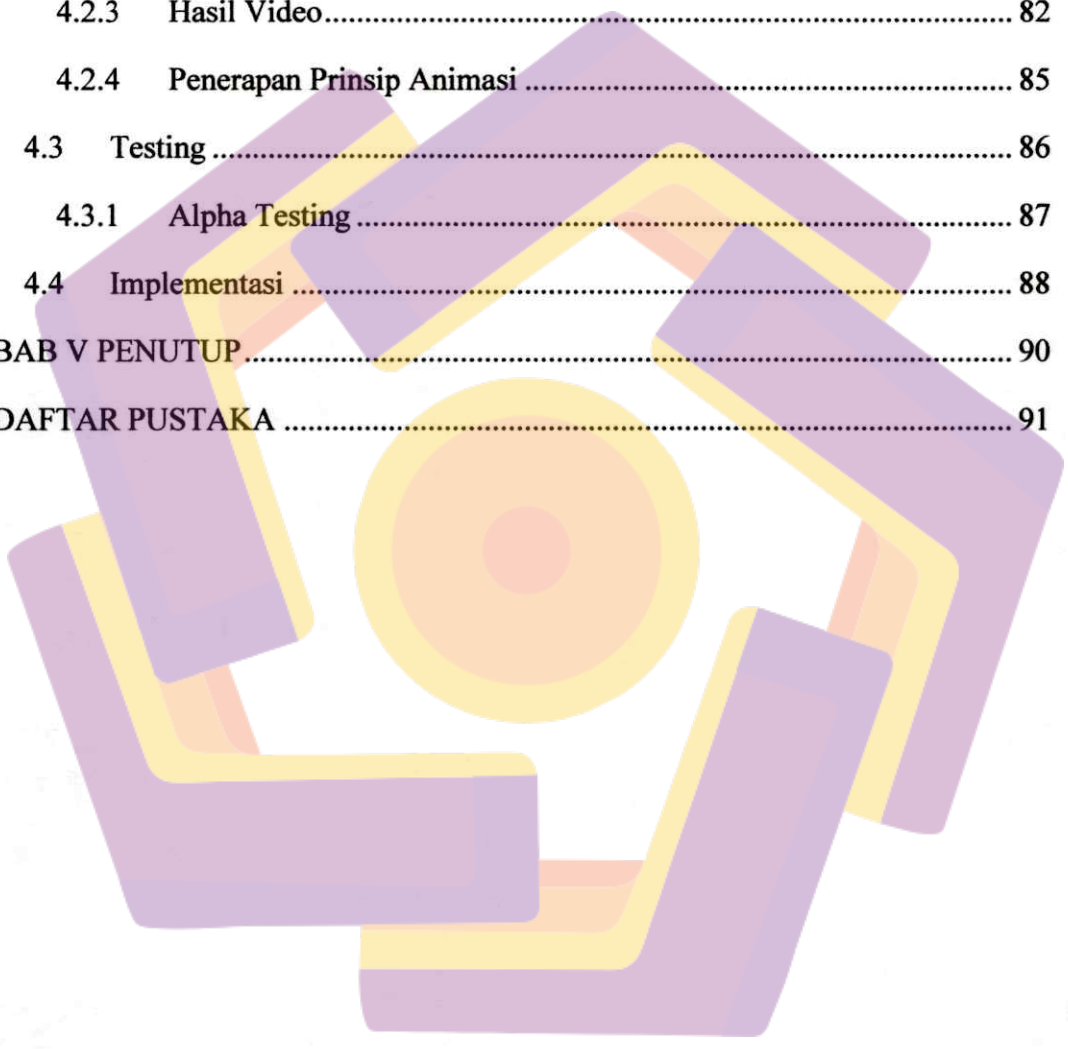
DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iiv
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xix
<i>ABSTRACT</i>	xixx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Manfaat bagi Penulis.....	3
1.5.2 Manfaat bagi CV. Mega Jaya Logam.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis.....	5

1.6.3	Metode Perancangan	5
1.6.4	Metode Implementasi dan Evaluasi	5
1.7	Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI		7
2.1	Tinjauan Pustaka.....	7
2.2	Konsep Dasar Multimedia	8
2.2.1	Definisi Multimedia	8
2.2.2	Perancangan Multimedia Linier	8
2.2.3	Elemen – Elemen Multimedia.....	9
2.3	Konsep Dasar Animasi	10
2.3.1	Definisi Animasi	10
2.3.2	Sejarah Animasi	10
2.3.3	Prinsip Dasar Animasi.....	12
2.3.4	Jenis-Jenis Animasi	19
2.4	Konsep Dasar Iklan	25
2.4.1	Definisi Iklan.....	25
2.4.2	Jenis-Jenis Iklan	25
2.5	Konsep Teknik <i>Motion Graphic</i>	29
2.5.1	Definisi Teknik <i>Motion Graphic</i>	29
2.5.2	Karakteristik <i>Motion Graphic</i>	30
2.5.3	Elemen-Elemen <i>Motion Graphic</i>	30
2.6	Tahapan Pembuatan Animasi	32
2.6.1	Tahap Pra produksi.....	33
2.6.2	Tahap Produksi.....	34
2.6.3	Tahap Pasca Produksi.....	34

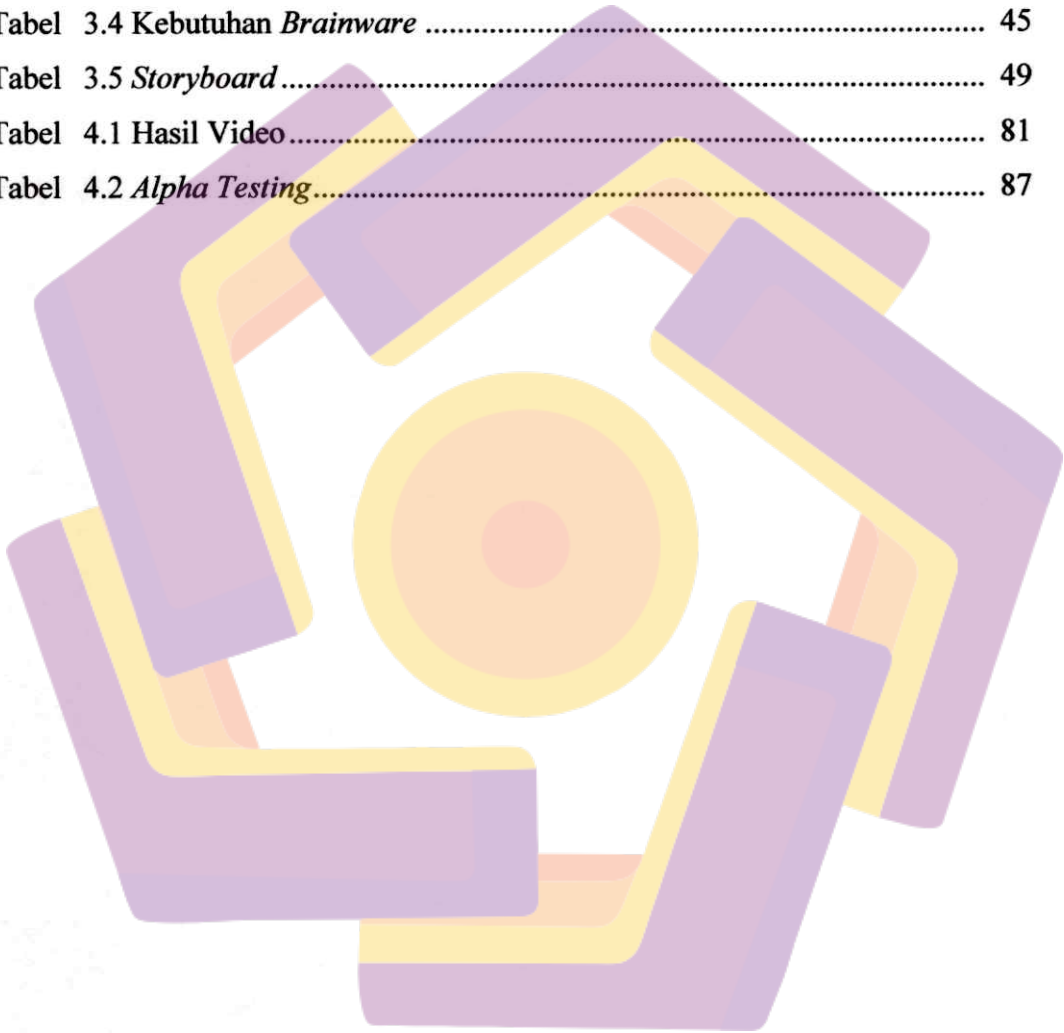
BAB III ANALISIS DAN PEMBAHASAN	36
3.1 Tinjauan Umum.....	36
3.1.1 Profil Perusahaan.....	36
3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan.....	36
3.1.3 Gambaran Umum Perusahaan.....	36
3.1.4 Produk	37
3.1.5 Pelayanan	41
3.2 Analisis Masalah.....	41
3.2.1 Identifikasi Masalah	41
3.3 Pengumpulan Data.....	42
3.3.1 Metode Observasi.....	42
3.3.2 Metode Wawancara.....	42
3.3.3 Metode Kepustakaan.....	43
3.3.4 Solusi yang diterapkan	43
3.4 Analisis kebutuhan	44
3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	44
3.4.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	44
3.4.3 Analisis Kelayakan.....	46
3.5 Tahap Pra Produksi.....	48
3.5.1 Ide Iklan.....	48
3.5.2 Tema Iklan.....	48
3.5.3 Naskah Iklan.....	48
3.5.4 Storyboard	49
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	54
4.1 Produksi.....	54

4.1.1	Proses Pembuatan Aset	54
4.2	Pasca Produksi	66
4.2.1	Animasi Aset	67
4.2.2	Compisiting	77
4.2.3	Hasil Video	82
4.2.4	Penerapan Prinsip Animasi	85
4.3	Testing	86
4.3.1	Alpha Testing	87
4.4	Implementasi	88
BAB V PENUTUP		90
DAFTAR PUSTAKA		91



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Profil Perusahaan.....	35
Tabel 3.2 Peralatan Produksi.....	44
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak	45
Tabel 3.4 Kebutuhan <i>Brainware</i>	45
Tabel 3.5 <i>Storyboard</i>	49
Tabel 4.1 Hasil Video.....	81
Tabel 4.2 <i>Alpha Testing</i>	87



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Video Sebagai Contoh Multimedia Linier	8
Gambar 2.2 <i>Definisi Multimedia</i>	9
Gambar 2.3 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	13
Gambar 2.4 <i>Timing and Spacing</i>	13
Gambar 2.5 <i>Secondary Action</i>	14
Gambar 2.6 <i>Slow In and Slow Out</i>	14
Gambar 2.7 <i>Anticipation</i>	14
Gambar 2.8 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	15
Gambar 2.9 <i>Exaggeration</i>	16
Gambar 2.10 <i>Squash and Stretch</i>	16
Gambar 2.11 <i>Staging</i>	17
Gambar 2.12 <i>Appeal</i>	17
Gambar 2.13 <i>Solid Drawing</i>	18
Gambar 2.14 <i>Archs</i>	18
Gambar 2.15 Animasi Bayangan	19
Gambar 2.16 Animasi Boneka	21
Gambar 2.17 Animasi <i>Stop Frame</i>	22
Gambar 2.18 Animasi <i>Clay</i>	22
Gambar 2.19 Animasi 3D	23
Gambar 2.20 Animasi Indonesia 3D	24
Gambar 2.21 Animasi 2D	25
Gambar 2.22 Contoh Iklan Baris	26
Gambar 2.23 Contoh Iklan Kolom	26
Gambar 2.24 Contoh Iklan <i>Advertorial</i>	27
Gambar 2.25 Contoh Iklan <i>Display</i>	27
Gambar 2.26 Tampilan Animasi <i>Motion Graphic</i>	29
Gambar 2.27 Tampilan Animasi <i>Motion Graphic</i>	32
Gambar 2.28 Contoh <i>Storyboard</i>	34
Gambar 3.1 Bollard	37

Gambar 3.2 Grill Tangkapan Air	37
Gambar 3.3 Grill Pohon	38
Gambar 3.4 Manhole	38
Gambar 3.5 Kursi Taman	39
Gambar 3.6 Meja Taman.....	39
Gambar 3.7 Tiang Lampu	40
Gambar 4.1 Manajemen <i>File</i>	53
Gambar 4.2 Membuka Projek Baru.....	54
Gambar 4.3 Pilih File Foto.....	55
Gambar 4.4 <i>Auto Contrast</i>	55
Gambar 4.5 <i>Auto Color</i>	56
Gambar 4.6 Menyimpan File	56
Gambar 4.7 Ekstensi Penyimpanan.....	57
Gambar 4.8 Membuat Projek Baru.....	58
Gambar 4.9 Pengaturan lembar kerja.....	59
Gambar 4.10 Gambar <i>Background</i>	60
Gambar 4.11 Pemberian Warna pada <i>Object</i>	60
Gambar 4.12 Menyimpan Project	61
Gambar 4.13 Penamaan File	61
Gambar 4.14 Proses Recording.....	62
Gambar 4.15 Membuat <i>New Project</i>	63
Gambar 4.16 Direktori Penyimpanan.....	63
Gambar 4.17 <i>Effect Studio Reverb</i>	64
Gambar 4.18 <i>Dynamic Processing</i>	64
Gambar 4.19 <i>Mastering</i>	65
Gambar 4.20 <i>Export</i>	65
Gambar 4.21 <i>New Project</i>	66
Gambar 4.22 <i>New Compositon</i>	67
Gambar 4.23 Direktori Penyimpanan.....	67
Gambar 4.24 New Folder.....	68
Gambar 4.25 <i>Import</i>	68

Gambar 4.26 Manajement Folder.....	69
Gambar 4.27 <i>Flowcart</i> Proyek	69
Gambar 4.28 Animasi Logo	70
Gambar 4.29 Animasi <i>Scene</i> 2	70
Gambar 4.30 Animasi <i>Scene</i> 3	71
Gambar 4.31 Animasi <i>Scene</i> 4	71
Gambar 4.32 Animasi <i>Scene</i> 5	72
Gambar 4.33 Animasi <i>Scene</i> 6	72
Gambar 4.34 Animasi <i>Scene</i> 7	73
Gambar 4.35 Animasi <i>Scene</i> 8	73
Gambar 4.36 Animasi <i>Scene</i> 9	74
Gambar 4.37 Export.....	74
Gambar 4.38 <i>Render Setting</i>	75
Gambar 4.39 Proses Render	75
Gambar 4.40 <i>New Project</i>	76
Gambar 4.41 Direktori Penyimpanan.....	77
Gambar 4.42 <i>Import</i>	77
Gambar 4.43 <i>Sequences Setting</i>	78
Gambar 4.44 Proses Memotong Video	78
Gambar 4.45 <i>Razor Tool</i> yang digunakan.....	79
Gambar 4.46 <i>Export</i>	79
Gambar 4.47 <i>Render Setting</i>	80
Gambar 4.48 Proses <i>Rendering</i>	80
Gambar 4.49 Teknik <i>Squash and Streetch</i>	84
Gambar 4.50 Teknik <i>Slow in and Slow out</i>	85
Gambar 4.51 Surat Keterangan Kelayakan Video Iklan.....	86
Gambar 4.54 <i>Screen Shoot Instagram</i>	88

INTISARI

Iklan adalah salah satu bentuk informasi yang sering kita jumpai. Iklan sebagai media promosi yang memberikan barang atau jasa untuk menyampaikan keunggulan produk yang di berikan atau ditawarkan kepada public. Menyampaikan iklan dalam bentuk video juga membantu memasarkan produk yang ditawarkan. Dengan pembuatan iklan dalam bentuk video memberikan gambaran kepada para konsumen untuk bisa mempercayai produk yang ditawarkan oleh sebuah perusahaan.

CV. Mega Jaya Logam merupakan badan usaha yang bergerak dibidang industri pengecoran logam. Video iklan ini diharapkan dapat menunjang peningkatan penjualan produk untuk CV. Mega Jaya Logam.

Dalam proses pembuatan video iklan ini menerapkan teknik motion graphic. Yang dimana kata lain dari motion graphic adalah gambar yang bergerak. Iklan ini akan dibuat animasi motion graphic dengan tampilan yang berbeda dengan iklan pada umumnya, sehingga masyarakat bisa dengan mudah menerima pesan yang terkandung dalam iklan tersebut. Oleh karena itu dalam pembuatan iklan ini menggunakan kombinasi dari beberapa aplikasi yaitu *Adobe Photoshop CS 6*, *Adobe After Efect CS 6*, *Adobe Premiere pro CS 6*, *Adobe Audition CS 6*.

Kata Kunci : Motion Graphic, Iklan, Animasi

ABSTRACT

Advertising is a form of information that we often come across. Advertising as a promotional medium that provides goods or services to deliver excellence in products provided or offered to the public. Deliver ads in video form also helped market the products offered. With the creation of advertising in video form gives an overview to the consumer to be able to trust the products offered by a company.

CV. Mega Jaya Logam is a business entity engaged in metal casting industry. Video advertising is expected to support an increase in the sales of products for CV Mega Jaya Logam.

In the process of making a video of this ad applies the techniques of motion graphic. That is where the other words of the motion graphic is an image that moves. This ad will be made animated motion graphic with a different look with ads in General, so that the public can easily receive the message contained in the ads. Therefore in the making of this ad uses a combination of several applications namely Adobe Photoshop CS 6, Adobe After Effect CS 6, Adobe Premiere pro CS 6, Adobe Audition CS 6.

Keyword: *Motion Graphic, Advertising, Animation*

